小島秀夫
@Kojima_Hideo

最後で小画面がその時だけ開けばプレイヤーは勘繰るだろう。その為、小画面を冒頭から用意してミスリードさせる必要がある。MGS2では敵兵がスネークの足跡を見つけると、レーダー画面に小画面が開き、敵兵が足跡に気づく映像が入る(処理は倍重い)。この仕様も実は最後のギミックの為に用意した。

Traducir Tweet

9:12 a. m. · 28 feb. 2015 · Twitter for iPhone

155 Retweets **328** Me gusta

アンドゥー @antaku_1265 · 28 feb. 2015
En respuesta a @Kojima_Hideo
@Kojima_Hideo
当たり前が当たり前じゃなくなる瞬間の驚きということですね！監督！！

おぎさん📦 @OGISAN_HEAVEN · 28 feb. 2015
En respuesta a @Kojima_Hideo
@Kojima_Hideo シリーズで一番好きなのはMGS2です。MGS2は小島監督の頭の中のおもちゃ箱をひっくり返したような作品で好きです。

1

ラグド・メゼギス @ragudomezegisu · 28 feb. 2015
En respuesta a @Kojima_Hideo
@Kojima_Hideo この細やかなイタズラ心も、メタルギアの魅力のひとつ！そしてプレイヤーは毎度騙される!!

🗽Sam 😘🥞 Walnut🗽 @SamWalnoot · 28 feb. 2015
En respuesta a @Kojima_Hideo
@Kojima_Hideo 些細なことにも細心の注意を払うのでMGSゲームズが一番好きです。MGSV:TPPにも楽しみにしています!

Personas relevantes

小島秀夫
@Kojima_Hideo
Seguir
ゲームデザイナー：僕の体の70%は映画でできている